



Rainbow Six: Siege

SCHLUSS MIT CASUAL

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Siege ist ein Taktik-Shooter mit Hardcore-Anspruch. Jedoch könnte die Release-Fassung den Kampf um die Community verlieren. Und das wäre fatal. Von Dimitry Halley

Es gibt diesen einen Moment, der alles auf den Punkt bringt, was an Ubisofts neuem Taktik-Shooter herausragend ist. Ein einziger Augenblick, in dem ich weder atme, noch schlucke, noch blinzle. Ich kann mir keinerlei Ablenkung leisten, bin so angespannt wie bei kaum einem Spiel, das in den letzten Jahren erschienen ist. Mit meinem Gewehr kauere ich in der Ecke eines heruntergekommenen Biker-Clubs, links

und rechts haben sich meine Kollegen verschanzt, und wir tun alle das Gleiche: sorgsam die Ohren spitzen. In diesem besagten Moment herrscht völliges Schweigen, niemand gibt einen Laut von sich. Sound ist wichtig in, die Entwickler haben es geschafft, ihn als taktisches Element großartig zu integrieren. Von wo auch immer das nächste Geräusch kommen mag – es wird entscheiden, ob wir leben oder sterben.

Mein Fünf-Mann-Team aus Antiterror-Spezialisten hat diesen Club verrammelt wie einen Bunker – alle Türen sind mit Holzbarrikaden verschlossen und mit Stacheldraht unterfüttert. Die Wände wurden mit Panzerplatten verkleidet, ich habe mich hinter einem Schutzschild aus Stahl versteckt. Hier und da sehe ich auch eine Stolperfalle, alles in

allem sieht der Fußboden aus wie eine Baustelle vor der geplanten Gebäudesprengung.

Die explosive Assoziation ist nicht verkehrt, schließlich bewacht mein Team eine Bombe, mit der wir den Häuserblock sprengen wollen. Warum Polizisten so was tun? Naja, das weiß ich eigentlich auch nicht so recht. Denn das Szenario von Rainbow Six: Siege ergibt in etwa so wenig Sinn wie Always-On bei einem Singleplayer-Titel. Ubisoft gelingt das kuriose Kunststück, mit Siege eines der atmosphärisch besten und gleichzeitig atmosphärisch schlechtesten Spiele des Jahres zu entwickeln.

Leere Lizenz

Viele hätten sich eine Story-Kampagne für Siege gewünscht, aber wenn ein Entwickler



Unser Team hat den Eingang umstellt. Allerdings verteidigt sich der Gegner mit ätzendem Reizgas.

sich für einen anderen Kurs entscheidet, dann kann man das dem Spiel selbst nicht zum Vorwurf machen. Das Problem ist eher, dass das ganze Setting quasi gar nichts mit Rainbow Six zu tun hat. Zwar kämpft man in den Solo-Trainingsmissionen und im Modus Terrorist Hunt gegen Terroristen, die im knappen Intro auch als weltweite Bedrohung deklariert werden – im PvP treten dafür Anti-terror-Einheiten gegen die eigenen Kollegen an, um Geiseln zu retten und Bomben zu entschärfen. Noch skurriler: Das Team Rainbow gibt's nicht – unsere Spielfiguren sind kein Geheim-Kommando im NATO-Auftrag, sondern Spetznaht, FBI-Swats und GSG9-Leute, die Lust auf Auslandseinsatz haben.

Natürlich war Rainbow Six nie ein opulent inszeniertes Cutscene-Feuerwerk, aber die Marke stand für Charaktere wie Ding Chavez, John Clark und Dieter Weber, die in Anlehnung an Tom Clancys Buch die Welt retteten. Von dieser Vergangenheit ist nichts mehr übrig. Rainbow Six Siege trägt seinen Namen nur aus Marketing-Gründen.

Mauer Singleplayer, netter Koop

Über die Solo- und Koopmodi braucht man nicht viele Worte verlieren. Das soll nicht heißen, dass sie schlecht sind. Die Singleplayer-Einsätze sind nette Vorbereitungs-



missionen, die uns die Karten und Spielmechaniken näherbringen. Mal muss ich ein Hafengebäude von Terroristen befreien, mal eine Geisel retten, Bomben entschärfen oder Minen ausknipsen. Alles Aspekte, die im PvP wichtig sind. Nach maximal zwei Durchgängen ist man mit dem Solomodus aber fertig und kehrt nicht mehr zurück.

Terrorist Hunt kann ich allein oder mit Freunden im Koop angehen. Gemeinsam

erledigen wir im Prinzip dieselben Sachen wie im Solo-Training. Das macht so lange Spaß, bis man mit seinem eingespielten Team die KI auf höchstem Schwierigkeitsgrad aufs Kreuz legt. Und das dauert schon ein paar Abende. Allerdings gibt's danach keine motivierenden Ziele mehr.

Grandioser Multiplayer

Aber genug von den kleineren Modi in Rainbow Six: Siege und zurück zum einzigartigen Moment vom Anfang. Denn der findet im PvP statt, dem Herzstück des Spiels. Ich hocke noch immer in der Deckung des Biker-Clubs, als plötzlich Gewehrfeuer zu meiner Linken explodiert. Das Kellerfenster ist ungesichert! Für einen meiner Kollegen ist es zu spät, er sackt tot zu Boden. Respawns gibt's in Rainbow Six: Siege nicht. Gleichzeitig detonieren



An der Seite eines Teamkollegen fühlt man sich in Siege immer sicherer.



Jedoch kann dieser Vorteil flott verfliegen. Hier hat der Kollege die Türsprengung nicht überlebt.

Wie funktioniert der Echtgeld-Shop?

In Siege lassen sich neue Waffenaufsätze und Klassen freischalten. Die kann man aber auch kaufen – mit echtem Geld. Zunächst eine Entwarnung: Alle Spielinhalte, die einem einen Vorteil im Kampf verschaffen, können wir auch erspielen – und zwar mit der Ingame-Währung Renown. Der erste Operator jeder Einheit kostet 500 Renown, für jeden weiteren müssen wir 500 Renown mehr blechen. Der vierte Operator einer Einheit kostet somit 2.000 Punkte der Ingame-Währung. Zum Vergleich: Pro Match bekommt man etwa 200 bis 600 Renown. Der Echtgeldteufel steckt also im Detail: Wer sehr schnell alle Spezialisten freischalten möchte, kann im Echtgeld-Shop R6-Credits (Echtgeldwährung) und somit Booster kaufen, die mehr Renown-Punkte bescheren. Das ist im Schnitt aber gar nicht nötig. Das Ökosystem von Rainbow Six: Siege ist gut ausbalanciert, sodass wir auch ohne Griff in die Brieftasche relativ flott neue Inhalte, Charaktere und Waffenaufsätze freischalten. Einzig spezielle kosmetische Waffenskins sowie Waffenpakete stecken hinter einer Echtgeld-Paywall, für die man zur Kasse gebeten wird.



Wenn man einen Gegner erspät, entscheiden Millisekunden über Leben und Tod.

zwei unserer verbarrikierten Türen, Blendgranaten fliegen uns um die Ohren und das nächste Team-Mitglied fällt blind dem feindlichen Feuer zum Opfer. Die zerstörbaren Umgebungen sind beeindruckend – jede halbwegs leichte Oberfläche lässt sich in die Luft jagen und als Durchbruch nutzen.

Ich habe hinter meinem Schild mehr Glück, erwische einen Gegner, indem ich mich vorsichtig über die Kante lehne. Das Schussgefühl von Siegen ist klasse – die Soundeffekte klingen satt, die Waffen unterscheiden sich spürbar. Ein weiterer Gegner wird vom versteckten C4 weggerissen. Trotzdem sterben alle meine Team-Mitglieder (mich eingeschlossen) – der Feind hat sich geschickt abgesprochen. Hilft ihm aber nicht, wir gewinnen die Runde trotzdem. Unser fünfter Mann hat sich fernab im Obergeschoss versteckt und fällt dem anderen Team jetzt

gnadenlos in den Rücken. Ein knapper Sieg. Die Multiplayer-Matches von Rainbow Six: Siege sind gnadenlos – und gerade deshalb war der vorangegangene Moment der Stille auch atmosphärisch so großartig. Jeder von uns weiß, wie schnell die Situation eskalieren kann. Zwei, drei Treffer sind tödlich, eine Granate verheerend. Siege ist nicht nur Taktik-Shooter, sondern auch Hardcore-Erfahrung. Dabei gibt's nur zwei recht ähnliche Spielvarianten: Bomben entschärfen und Geiseln retten. Allerdings verbirgt sich der taktische Anspruch wie bei Counter-Strike in der Komplexität der Mechaniken.

Am besten mit Headset

Der Lerneffekt erfolgt aber ganz organisch. Ich kriege permanent auf die Mütze, also muss ich was dagegen tun. Schritt Nummer eins: die elf Karten kennenlernen. Die unter-

scheiden sich nicht wirklich, weil es in der Regel immer auf Kämpfe innerhalb von Gebäuden hinausläuft – selbst wenn es theoretisch größere Außenareale gibt. Allerdings spielen sich die Karten taktisch anders. Im Hamburger Hafen kämpfen wir in einem großen Gebäudekomplex – allein das Finden des Feindes wird hier zur Herausforderung. Zu Beginn jeder Runde starten die Angreifer nämlich in einer Spähphase und senden kleine Drohnen aus, die den Gegner, seine Bomben/Geiseln und eventuelle Fallen finden sollen.

In der Bank gibt es hingegen eine große Foyer-Halle, durch die sich die Angreifer je nach Gegnerposition arbeiten müssen. Wer sich mit seinen Kollegen abspricht, kann



Manche Runden verbringt man komplett im Liegen hinter einer selbst errichteten Deckung. Hoffentlich kommt der Feind auch durch diese Tür.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Rainbow Six: Siege ist nix für das schnelle Actionhappchen zwischendurch und nix für Menschen, die am liebsten alleine losziehen und auf Zusammenspiel husten. Die spielen lieber CoD im (Team-)Deathmatch. Es ist für Teams, für Menschen, die Spaß daran haben, miteinander zu kommunizieren und gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten. Ich kann es dem Spiel gar nicht hoch genug anrechnen, dass es dem sogar in den Einblendungen Rechnung trägt. Statt »Du hast die Geisel wiederbelebt« steht »Dein Team hat die Geisel wiederbelebt« auf dem Bildschirm. Jeder Einzelne zählt, aber der Held ist trotzdem am Ende die Mannschaft.



Mit dem richtigen Spezialisten klettert man die Außenwand hoch und sprengt ein Fenster per Breach-Ladung.



In Außenareale wagt man sich als Verteidiger nur selten. Allerdings haben wir den Gegner hier eiskalt beim Eindringen erwischt.



Dmitry Halley
@dimihalley

Ja, auch ich wollte ursprünglich lieber ein Singleplayerspiel. Schließlich sind Taktik-Shooter mit Solokampagne quasi ausgestorben, und ich bin ein großer Fan der alten Rainbow-Six- und Ghost-Recon-Teile. Aber seit ich bei einem Preview-Event in London mit den Pressekollegen einen Tag in Siege verbracht habe, bin ich unheimlich angetan von dem Multiplayerkonzept des Spiels. Sowohl als Verteidiger als auch in der Rolle der Angreifer muss ich meinen Gegner ausmanövrieren, austricksen und irgendwie aufs Kreuz legen.

Das ist genau die Art von Teamwork, die ich mir für ein echtes Taktik-Spiel wünsche. Deshalb gehe ich auch schon meinen Freunden auf den Keks, dass sie gefälligst eine Truppe mit mir aufbauen sollen. So funktioniert Siege nämlich am besten – mit Kollegen, die man einschätzen und mit denen man sich verständigen kann. Bleibt nur die Frage, ob der Umfang des Spiels am Ende ausreicht, um meine Freunde langfristig bei der Stange zu halten. Und den Rest der Community.

hier fiese Fallen legen. Und das ist Schritt Nummer zwei beim Meistern von Rainbow Six: Siege: Kommunikation mit anderen Spielern. Wer auf Teamwork verzichtet, verliert in der Regel – besonders gegen Feinde, die ihrerseits miteinander reden. Eine der größten Stärken von Siege ist, dass das Austricksen der Gegner wichtiger ist als eine dicke KD oder ein langer Kill-Streak.

Spezialisten braucht die Welt

Um eine clevere Strategie zu entwickeln, braucht man natürlich auch clevere Möglichkeiten. Rainbow Six: Siege will das mit den 20 Spezialisten erreichen, die mir als Spieler zur Auswahl stehen. Vor jedem Match entscheide ich ähnlich wie im Multiplayer von Call of Duty: Black Ops 3, in welche Rolle ich schlüpfen will. Dabei stehen fünf Antiterror-Einheiten zur Auswahl: GIGN, GSG9, Spetz-

naz, SAS und FBI. Die Charaktere teilen sich in Offensive und Defensive auf – Angreifer reißen beispielsweise als Haudrauf Sledge Wände mit dem Schlaghammer ein oder erspähen als Fräulein IQ mit Sensoren Minen.

In der Defensive kann Russe Kapkan Türen verminen, Franzose Rook gibt den Kollegen verbesserte Rüstungen, während Amerikaner Castle Türen besonders bombensicher verrammelt. Die Spezialisten sind eine tolle Idee, die sich spürbar auf die Spielweise auswirken. Doof nur, dass wir sie erst nacheinander mit Ingame-Währung freischalten müssen. Jedes Match bringt uns sogenanntes Renown, mit dem wir neue Figuren kaufen und Aufsätze freischalten. Das funktioniert bei einem Spiel wie Call of Duty, das sehr auf diverse Belohnungsspiralen ausgelegt ist – in Siege sind die Unlockables eher hinderlich.

Denn bei so einem knüppelhaften Taktik-Shooter will ich experimentieren, verschiedene Kombinationen austüfeln, Waffenaufsätze durchschalten und, und, und. Klar, man wird für eine gewonnene Partie schon ordentlich belohnt, kann also getrost auf den Echtgeld-Shop verzichten (siehe Kasten). Trotzdem wirkt die ganze Freikauferei wie ein aufgesetztes Feature, das mich in meinen Strategien ausbremst – Rainbow Six spielt man nicht für Level-Ups und Unlockables, sondern weil man gewinnen will.

Der Kampf um die Community

Nicht zuletzt durch diesen Unterschied ist Rainbow Six: Siege eine wirklich spannende Alternative zu den gegenwärtigen Multiplayer-Giganten. Es will all die Spieler abholen, denen Star Wars: Battlefront und Call of Duty zu seicht sind, gibt sich aber gleichzeitig einen Tick einsteigerfreundlicher als CS: GO. Die große Frage ist: Kann es das schaffen?

Die Antwort hängt ganz davon ab, was Ubisoft in den kommenden Monaten an Inhalten nachreicht. Denn der Umfang der Release-Version – und das ist einer der größten Kritikpunkte – richtet sich gegenwärtig wirklich nur an hartgesottene Spezialisten, denen es nicht langweilig wird, immer wieder quasi denselben Modus zu spielen. Die Partien sind ohnehin recht langatmig – lockere Matches dauern fünf Runden, Ranglistenspiele sogar noch länger. Hier wären abwechslungsreiche Spieltypen wünschenswert. Au-

ßerdem gibt es gegenwärtig noch einige Probleme mit der Netzwerkstabilität. In meiner Testzeit schlug knapp jedes fünfte Matchmaking fehl, weil das Spiel sich in einer Ladepause aufgehängt, keine Spieler gefunden oder schlicht abgebrochen hat. Damit Rainbow Six: Siege nicht ähnlich versandet wie beispielsweise ein Evolve, müssen die Entwickler diese Fehler schnell in den Griff kriegen – und bald die kostenlosen Inhalte nachreichen, die sie für 2016 versprochen haben (etwa acht neue Karten). Das Grundgerüst gehört zu den besten Multiplayerkonzepten, die ich seit langem erlebt habe – es wäre schade, wenn in einem Jahr kaum jemand noch darüber reden würde. ★

RAINBOW SIX SIEGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3, 3.3 GHz / Phenom II X4, 3.0 GHz
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870
6 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- fantastisches Sounddesign
- zerstörbare Umgebungen
- tolle Waffensounds
- teils sterile, detailarme Umgebungen

SPIELDESIGN



- spannendes Konzept aus Angriff und Verteidigung
- Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
- Sound enorm wichtig
- gnadenloses Hardcore-Gameplay
- überflüssige Unlockables

BALANCE



- Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
- Tutorials und Solomodus erleichtern Einstieg
- fares Kartendesign
- einige Spezialisten sind nützlicher als andere

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Gefechtsatmosphäre
- stimmige Zwischensequenzen
- quasi kein Bezug zu Rainbow Six
- unlogisches Szenario
- alberne Waffenskins

UMFANG



- elf abwechslungsreiche Karten
- 20 Spezialisten
- viel spielerischer Tiefgang
- wenig Spielmodi
- Solo- und Koopmodus mit sehr wenig Langzeitmotivation

FAZIT

Endlich mal wieder ein echter Taktik-Shooter! Rainbow Six: Siege hat tolle, knallharte Multiplayergefechte, krankt aber bei Release am Umfang.

